

14 образовательных концепций, которые должен знать каждый педагог

Он-лайн журнал «Образование сегодня»

[http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/182-14-
obrazovatelnykh-kontseptsij-o-kotorykh-dolzhen-znat-kazhdyj-
pedagog](http://www.ed-today.ru/poleznye-stati/182-14-obrazovatelnykh-kontseptsij-o-kotorykh-dolzhen-znat-kazhdyj-pedagog)

2015

Итак, вы встречаете так много технических терминов, что вам становится сложно провести точные границы между ними?

Мы разделяем ваше замешательство и считаем необходимым предложить перечень основных и наиболее популярных образовательных концепций, связанных с информационными технологиями.

Приведенный ниже список – это простая попытка помочь вам составить более полную картину того, что представляют собой эти понятия, проводя между ними достаточно четкую границу.

1. Адаптивное обучение

Это образовательный метод, при котором используется в качестве интерактивного обучающего устройства компьютер.

Компьютер приспособливает представление учебного материала под нужды студента, чаще всего это происходит в форме ответов на вопросы и задания.

Смысл такого обучения состоит в том, чтобы при помощи компьютера объединить интерактивные возможности студента и наставничество преподавателя, с которым может общаться студент.

Технология включает аспекты, полученные из разных областей знаний, включая информационные технологии, педагогику и психологию.

2. Виртуальный класс

Виртуальный класс – это онлайн обучающая среда. Среда может базироваться в Интернете с доступом к ней через портал или создаваться программным обеспечением, для чего потребуется загрузить установочные файлы.

Подобно тому, как в настоящей классной комнате, студент в виртуальном классе участвует в синхронном обсуждении, что означает, что преподаватель и студенты заходят в виртуальную учебную среду одновременно.

3. MOOC

MOOC – это аббревиатура, означающая «массовые открытые онлайн курсы».

Она отсылает нас к интернет-классам, созданным для большого числа участников.

Обычно слушатели MOOC просматривают видеолекции – как правило, нарезанные на 10-15 минут ролики – и участвуют в онлайн обсуждении на форуме вместе с преподавателями и другими слушателями.

Некоторые МООС требуют от студентов прохождения проверочных заданий и тестов, предполагающих выбор ответа из нескольких предложенных, а некоторые – выполнения заданий, оцениваемых несколькими людьми, в том числе и самими студентами.

Некоторые МООС используют оба варианта проверки знаний.

4. Синхронное и асинхронное обучение

Синхронные онлайн классы предполагают одновременное участие в них студентов и преподавателей.

Лекции, обсуждения и презентации случаются в определенное время.

Все студенты, желающие принять в них участие, должны быть онлайн в указанное время.

Асинхронные классы проводятся по другому принципу.

Преподаватели выкладывают материал, лекции, тесты и задания, доступ к которым может быть осуществлен в любое удобное время.

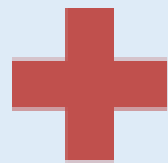
Студентам может даваться временной интервал – обычно это неделя – в течение которого они должны выйти для обучения в Интернет один или два раза, однако студенты свободны в выборе этого времени.

5. Смешанное обучение

Смешанное обучение означает совмещение реального обучения «лицом к лицу» с преподавателем в классе и интерактивных возможностей.

Например, класс собирается «лицом к лицу» один раз в неделю.

А изучение материала, которое раньше происходила в классе, может быть перенесена в Интернет.



6. «Перевернутый» класс (перевёрнутое обучение)

«Перевернутый» класс – это обратный метод обучения, когда чтение лекций и изучение предмета происходит онлайн, а домашнее задание выполняется в реальном классе.

7. Самостоятельно направляемое обучение

Самостоятельно направляемое обучение – это процесс получения знаний, при котором студент сам принимает решение, без посторонней помощи или с таковой, о своих образовательных потребностях, формулирует цели, которых хочет достичь, определяет человеческие и материальные источники знаний, выбирает и осуществляет образовательную стратегию и оценивает полученные знания.

8. Система управления учебным процессом

Система управления учебным процессом – это программный продукт или сайт, используемый для планирования, осуществления и оценки конкретного учебного процесса.

Обычно система управления учебным процессом дает преподавателю возможность создавать и представлять студентам учебные материалы, следить за участием студентов в учебном процессе и оценивать это участие.

Кроме того, система управления учебным процессом дает возможность студентам участвовать в интерактивных процессах, например, в обсуждении в видео-конференциях и в дискуссионных форумах.

9. «Облачное» обучение

В сущности, облако – это оригинальная придумка, позволяющая группе компьютеров, объединенных в сеть – обычно через интернет, работать как один.

Облако – это модель, которая позволяет масштабировать источники согласно потребностям.

Чем больше пользователей используют систему, тем большее количество источников будет привлечено.

Облачное обучение использует изобретение бессрочной, универсально доступной, расширяемой компьютерной сети и применяет её для электронного образования – от онлайн классов аккредитованных университетов до маленьких обучающих модулей, используемых в частных компаниях.

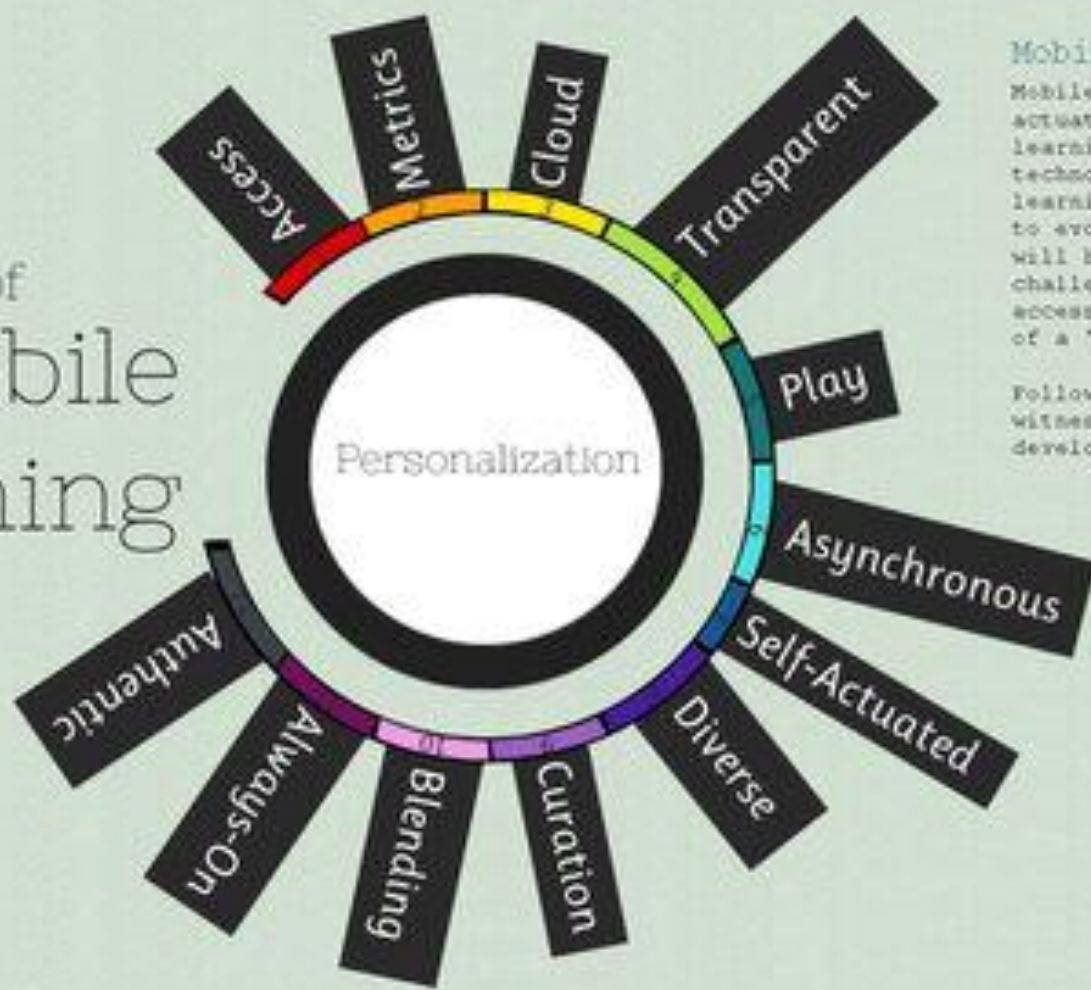
10. Мобильное обучение

Мобильное обучение – это возможность получать обучающие материалы на персональные устройства – ноутбуки, смартфоны и мобильные телефоны.

Специальные программы для мобильных устройств со ссылками на образовательные сайты делают доступным любой образовательный материал.

TeachThought's

Principles of Mobile Learning



Mobile Learning

Mobile Learning is about self-actuated personalization. As learning practices and technology tools change, mobile learning itself will continue to evolve. For 2013, the focus will be on a variety of challenges, from how learners access content to how the idea of a "curriculum" is defined.

Follow TeachThought.com to witness--and contribute to--its development!

11. Система управления курсом

Система управления курсом – это набор инструментов, позволяющий преподавателю создавать обучающие материалы и выкладывать их в Интернет без использования HTML или другого языка программирования.

12. eLearning

Е-обучение, или цифровое обучение, означает широкий спектр приложений и процессов, призванных доставить учебный материал студентам.

Обычно это означает Интернет, но могут быть использованы CD-ROM или видео-конференции.

Определение электронного обучения шире, чем онлайн обучение, обучение через Интернет или компьютерное обучение.

13. Технология 1:1

Это обеспечение каждого студента ноутбуком или планшетом с целью сделать обучение индивидуальным, повысить его независимость и увеличить количество академических часов за стенами класса.



14. Игрофикация (геймификация)

Игрофикация использует вовлечение в игру там, где обычно для игры нет места.

Многие эксперты называли игрофикацию одним из самых важных трендов в индустрии информационных технологий.

Игрофикация может применяться в любой отрасли и в любом месте для того, чтобы вовлечь людей и развлечь их, превращая пользователей в игроков.

Источник:

<http://www.educatorstechnology.com/2013/03/14-technology-concepts-every-teacher.html>

Educational Technology and Mobile Learning

A resource of educational web tools and mobile apps for teachers and educators

[home](#)[google drive 4 teachers](#)[all categories](#)[ed tech resources](#)[posters](#)[ipad resources](#)[edtech infographics](#)[books for teachers](#)[teacher tools](#)[disclaimer](#)

14 TECHNOLOGY CONCEPTS EVERY TEACHER SHOULD KNOW ABOUT

So you are coming across too many tech terms that it becomes hard for you to draw clear boundaries between what each of them refer to. Well we do share with you this confusion and that is why we deem it important to put forward a list of the major and most popular educational concepts that are technology-related. The list below is a simple attempt to help you better capture the full picture of what all these tech terms are about by providing clear definitions to each one of them. If you like visuals and want to have a poster instead then check out this one [HERE](#).

1 - Adaptive Learning

This is an educational method which uses computers as interactive teaching devices. Computers adapt the presentation of educational material according to students' learning needs, as indicated by their responses to questions and tasks. The motivation is to allow electronic education to incorporate the value of the interactivity afforded to a student by an actual human teacher or tutor. The technology encompasses aspects derived from various fields of study including computer science, education, and psychology

2 - Virtual Classroom

A virtual classroom is an online learning environment. The environment can be web-based and accessed

А вы с чем сталкивались в своей практике или в обучении?

Как вы относитесь к такого рода новшествам?